

Cahier des charges

Projet The Independent Supervisor

Table des matières

I.	Présentation du projet.....	3
1.	Présentation du client.....	3
2.	Présentation du but du projet.....	3
3.	Présentation des intervenants	3
4.	La cible du projet	3
II.	Les besoins et les contraintes.....	4
1.	Quels sont les besoins du projet ?	4
2.	Les besoins des utilisateurs	4
3.	Les contraintes.....	4
III.	Analyse du projet.....	5
1.	Analyse du besoin	5
2.	Tâches à réaliser	5
	Tâches principales	5
	Tâches secondaires	5
IV.	Design et navigation.....	6
1.	La charte graphique.....	6
2.	Navigation.....	6
V.	Informations techniques et pratiques	7
1.	L'hébergement	7
2.	Le nom de domaine	7
3.	Utilisation et création de contenu.....	7
4.	Affichage mobile	7

I. Présentation du projet

1. Présentation du client

The Independent Gamers est une équipe de joueurs amateurs, cofondé en 2013 par Brandon SIMON-VERMOT, cette équipe partage l'idée de fournir une ambiance divertissante en proposant diverses activités et la possibilité de rencontrer des joueurs réguliers sur une panoplie de jeux divers.

2. Présentation du but du projet

The Independent Supervisor est le fruit d'une idée venant du chef d'équipe de l'équipe de joueurs amateur qui possède un serveur dédié, sur lequel plusieurs serveurs de jeux sont installés. Chaque serveur a donc besoin d'être maintenu, d'être redémarré s'il y a une erreur, cela donc demande du temps. C'est l'intérêt de ce projet, superviser les serveurs de jeux et offrir la possibilité de les mettre à jour automatiquement, de les maintenir. Cette application web permettra donc de pouvoir exécuter des commandes grâce aux informations enregistrer par les administrateurs de l'application. Notamment les informations autour de chaque serveur de jeu (emplacement du dossier du serveur, commande de lancement, commande de sauvegarde).

3. Présentation des intervenants

- Brandon SIMON-VERMOT : Chef de projet
- Aneur SOUKHAL : Encadrant de projet
- Membres de l'équipe The Independent Gamers : Utilisateurs principaux et possibilité d'aide sur le développement (besoin d'une formation)

4. La cible du projet

Les principaux utilisateurs du superviseur seront les joueurs de The Independent Gamers. L'utilisation de l'application n'a vocation que de rester locale à l'équipe de joueurs.

II. Les besoins et les contraintes

1. Quels sont les besoins du projet ?

- Gestion du parc d'application (ajout, suppression d'un serveur de jeux)
- Superviser des serveurs de jeux (redémarrage automatique en cas de crash)
- Maintenir les serveurs de jeux (start/stop/update)
- Prévenir la maintenance d'un serveur (Flux RSS, Mail, Twitter, ...)
- Gestion d'utilisateurs (Administrateurs, Utilisateurs)
- Consultation des performances du serveur dédié

2. Les besoins des utilisateurs

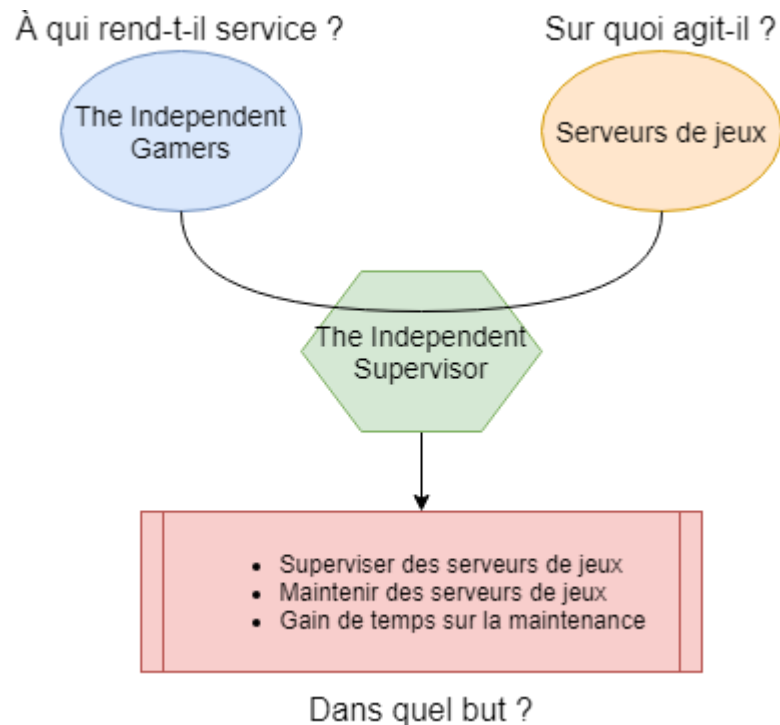
- Possibilité de consulter l'état des serveurs
- Possibilité de demander la mise en place d'un serveur de jeu
- Possibilité de demander la modification d'un serveur déjà mis en place

3. Les contraintes

- Auto-formation sur la technologie utilisée
- Partage de connaissance si nécessaire

III. Analyse du projet

1. Analyse du besoin



2. Tâches à réaliser

L'objectif de ce cahier des charges est d'établir un ordre de priorités pour chaque tâche. Afin de fournir un livrable qui nécessite le moins d'ajout ou de modification de leur part. C'est ainsi que les tâches secondaires auront leur importance dans le projet pour une mise en relation cohérente avec les tâches principales :

Tâches principales

- Supervision des serveurs de jeux
- Gestion du parc d'application
- Alerter les utilisateurs des actions réalisées

Tâches secondaires

- Gestion d'utilisateurs
- Consultation des performances du serveur

IV. Design et navigation

1. La charte graphique

Utilisation de couleurs chaudes correspondantes aux couleurs officielles de l'équipe de joueurs : Orange/Marron

2. Navigation

La navigation sur l'application web devra être simple pour l'utilisateur, afin de permettre une consultation aisée de l'état du parc d'application. Pour l'Administrateur plusieurs pages seront présentes pour la gestion du parc, ainsi que la gestion des utilisateurs.

V. Informations techniques et pratiques

1. L'hébergement

Le serveur dédié est actuellement disponible et ouvert au développement de l'application web.

2. Le nom de domaine

Le nom de domaine est encore à prévoir. La réservation se fera par le chef de l'équipe de joueurs qui est par la même occasion chef de ce projet.

3. Utilisation et création de contenu

Plusieurs solutions seront utilisées le contenu pourront être créées par l'équipe de joueurs qui possède des graphistes et d'autres contenus seront utilisés sous licence libre.

4. Affichage mobile

Dans le cadre d'un projet web, la possibilité d'un affichage adapté sur mobile sera intéressante pour l'utilisation finale de l'application web.